

# jtiik.pdf

*By* Yulian Findawati

## GAME SIMULASI WIRAUSAHA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN EKSPERIENSIAL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK KELAS XI

<sup>1</sup>Yulian Findawati, <sup>2</sup>Suprianto, <sup>3</sup>Wiwik Sumarmi

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>3</sup>Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email : <sup>1</sup>yulianfindawati@umsida.ac.id, <sup>2</sup>Suprianto@umsida.ac.id, <sup>3</sup>Wiwik Sumarmi@umsida.ac.id

(Naskah masuk: 29 Januari 2015, diterima untuk diterbitkan: 17 Februari 2015)

### Abstrak

Salah satu model pembelajaran yang menarik dan kreatif yaitu model pembelajaran *Game*. Adapun *game* yang dimaksud adalah *game* simulasi yang disesuaikan dengan mata pelajaran kewirausahaan pada SMK kelas XI. *Game* simulasi wirausaha yang dibuat berupa *game* berbasis model pembelajaran eksperiensial dimana *game* ini memberikan pengalaman bagi pemain *game* sebagai wirausahawan muda yang ingin mengembangkan usaha. Di dalam *game* ini juga disesuaikan dengan kurikulum SMK kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan, dimana yang disimulasikan berupa pengalaman perijinan usaha, manajemen produksi, manajemen pemasaran, pencatatan transaksi keuangan dan pelayanan pelanggan. Pengujian validasi *game* simulasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan siswa menggunakan kuisioner. Dari pengujian yang dilakukan oleh ahli media, *game* simulasi ini memiliki nilai sangat bagus pada keterbacaan tulisan teks, ketepatan ukuran huruf, ketepatan warna huruf, ketepatan jenis huruf, kejelasan tata letak gambar, kesesuaian tampilan, penempatan konten, ketepatan penggunaan tema, dan kualitas tampilan desain. Sedangkan berdasar pengujian yang dilakukan oleh ahli materi maka yang memiliki nilai baik yaitu pada poin kebenaran materi, kemenarikan materi, keruntutan materi, cakupan materi. Berdasarkan uji kelayakan yang diujikan kepada siswa maka *Game* simulasi ini mampu menarik siswa sebagai pengguna *Game* simulasi wirausaha di dalam memahami pembelajaran kewirausahaan pada SMK kelas XI.

**Kata Kunci :** *Game Simulasi, Wirausaha, Media pembelajaran*

### Abstract

One model of learning interesting and creative the model of learning games. As for the game in question is a simulation game that is tailored to the subjects of entrepreneurship in vocational class XI. Entrepreneurial simulation game that is made in the form of experiential learning model based games where the game provides an experience for gamers as young entrepreneurs who want to develop business. Also in the game adapted to class XI vocational curriculum in the subjects of entrepreneurship, where a simulated form of experience in licensing, production management, marketing management, recording of financial transactions and customer service. Validation testing simulation games conducted by media experts, subject matter experts and students using a questionnaire. From the testing conducted by media experts, game simulation makes the value very good in readable text, the accuracy of the size of the font, color accuracy letters, accuracy typeface, clarity of image layout, the suitability of view, the placement of the content, the accuracy of the use of themes, and display quality design. While based on tests performed by the subject matter experts who have good grades, namely the truth of the material points, the attractiveness of the material, the material keruntutan, materi. Berdasarkan coverage feasibility test students tested in the simulation game is able to attract students as entrepreneurial simulation game users in understand entrepreneurial learning in vocational class XI.

**Keywords:** *Simulation Game, Entrepreneur, Media Learning*

### 1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran kewirausahaan sebagai salah satu mata pelajaran di SMK berfungsi membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar siswa mampu membuka lapangan pekerjaan sendiri setelah lulus dari SMK yang sejalan dengan Renstra Kementerian Pendidikan Nasional pada Road Map Pengembangan SMK 2010-2014. Selama ini bacaan model pembelajaran kewirausahaan masih bersifat text book. Sehingga siswa mudah bosan dan jenuh di dalam menyerap materi kewirausahaan kelas XI. Menurut Strangman & Hall (2003) yang menyatakan

bahwa *Game* komputer menjadi sebuah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Salah satu model pembelajaran yang menarik dan kreatif yaitu model pembelajaran *Game* komputer yaitu *Game* simulasi. Permainan *Game* wirausaha juga merupakan alat bantu dari jenis pembelajaran yang disebut pembelajaran eksperiensial (Moeis A.O, 2005). Model pembelajaran seperti ini mengajak pesertanya untuk mengalami sendiri secara langsung apa yang mereka pelajari tersebut. Dalam penelitian ini, yang ingin dibuat adalah sebuah *Game* simulasi kewirausahaan bagi SMK kelas XI. *Game* simulasi

10 berbasis model pembelajaran eksperiensial yaitu belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman sehingga pengguna merasa terlibat dengan kegiatan kewirausahaan secara langsung dengan cara memposisikan pengguna untuk memerankan tokoh wirausaha yang sedang menjalankan usaha toko *cupcakenya* dimana tokoh wirausaha ini akan menyelesaikan permasalahannya. *Game* simulasi wirausaha yang disesuaikan dengan kurikulum SMK kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan, dimana yang disimulasikan adalah perijinan usaha, manajemen produksi dan manajemen pemasaran.

Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian berupa pengembangan *Game* simulasi menjalankan toko usaha *cupcake* dengan materi *Game* menjalankan manajemen produksi, perijinan usaha, dan manajemen pemasaran yang disesuaikan dengan kurikulum SMK kelas XI. Adapun tujuan penelitian ini sangat penting karena sebagai upaya bahan alternatif media pembelajaran kewirausahaan di SMK kelas XI dan Meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan pada SMK kelas XI. *Game* simulasi wirausaha memposisikan pengguna *Game* untuk memerankan tokoh/karakter calon wirausaha yang akan mengetahui permasalahan di dalam kewirausahaan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi calon wirausaha seperti langkah-langkah perijinan usaha, manajemen pemasaran dan manajemen produksi yang disesuaikan dengan kurikulum SMK kelas XI.

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 6 me Edukasi

Menurut Virvou (2005) teknologi *Game* (edukasi) dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991, tercatat bahwa pemakaian *Game* sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika dan kemampuan berbahasa (Dillon, 2004)

### 8 wirausahaan

Program kewirausahaan di SMK pada dasarnya merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk penanaman nilai kewirausahaan melalui pembiasaan, penanaman sikap, dan pemeliharaan perilaku wirausaha (Lastarawati, 2012)

### 10 ode pembelajaran Eksperiensial

Menurut Kolb (1984), mendefinisikan model pembelajaran eksperiensial adalah belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman

### 1 Kriteria Penilaian kualitas media pembelajaran

Menurut Wahono (2006) terdapat aspek penilaian pada media pembelajaran yaitu diantaranya aspek

rekayasa perangkat lunak dan aspek desain

### pembelajar 1

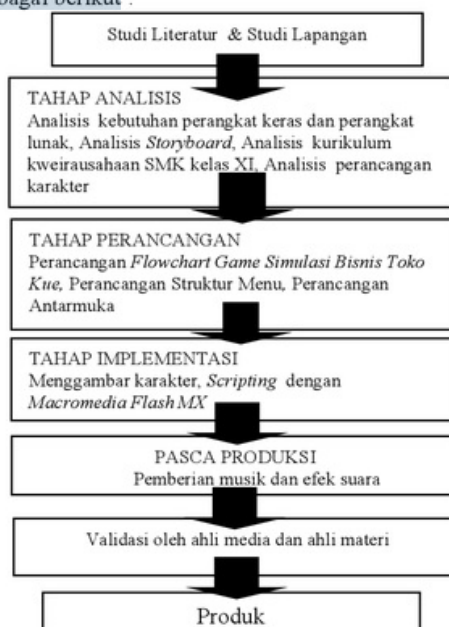
1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak : Efektif dan efisien, kehandalan, Maintainable, Usabilitas, 4 tepatan pemilihan jenis aplikasi, Kompatibilitas, Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap, Reusable
2. Aspek Desain Pembelajaran : Kejelasan tujuan pembelajaran, Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, Interaktivitas, Pemberian motivasi belajar, Kontekstualitas dan aktualitas, Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Kedalaman materi, Kemudahan untuk dipahami, Sistematis, runut dan alur logika jelas, Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan, Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan tahapan-tahapan proses penelitian atau urutan langkah-langkah yang harus oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian ini memiliki tahap-tahap sebagai berikut :

### Tahap Penelitian 20

Tahap-tahap penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap – tahap penelitian



### Tahap analisis

Tahap analisis terdiri atas :

1. Analisis kebutuhan  
Kebutuhan perangkat keras minimal yaitu Microphone, Laptop Intel Core 2 Duo 2 Ghz untuk membuat *Game* Simulasi Wirausaha Toko *Cupcake* menggunakan *Macromedia FlashMX*.
2. Analisis *Storyboard*  
Tahap ini sangat membantu dalam menyusun frame by frame pembuatan *Game* simulasi wirausaha toko *cupcake* dengan materi manajemen produksi, manajemen pemasaran dan perijinan usaha. Dimana *Game* simulasi wirausaha toko *cupcake* ini menggunakan alur cerita memerankan tokoh/karakter wirausaha yang akan mengurus perijinan usaha, mengelola produksi, melakukan pemasaran produk serta pelayanan kepada pelanggan secara tepat dan efektif.
3. Menentukan Ide Cerita  
Untuk membuat sebuah *Game* simulasi wirausaha toko *cupcake* dengan materi manajemen produksi, manajemen pemasaran, perijinan usaha dan pelayanan pelanggan yang menarik ditambahkan cerita yang mengiringi *Game* dimana cerita ini memuat sebagian kurikulum kewirausahaan pada siswa SMK kelas XI. Ide cerita pada penelitian ini yaitu seorang siswa yang bercita-cita menjadi wirausahawan Toko *Cupcake*. Adapun ide cerita memuat kurikulum kewirausahaan pada siswa SMK kelas XI yaitu :
  - a) Menganalisis Peluang Usaha  
yaitu mengenai Peluang dan inspirasi usaha, Sumber peluang usaha dan cara mengembangkannya, Faktor-faktor keberhasilan dan kegagalan peluang usaha, Memetakan peluang usaha dan Pemanfaatan peluang secara kreatif dan inovatif
  - b) Menganalisis aspek Aspek perencanaan usaha  
yaitu mengenai Aspek organisasi usaha sederhana dalam pengelolaan usaha dan Aspek produksi dalam pengelolaan usaha, Perijinan usaha dan Surat menyurat, Pencatatan transaksi barang/jasa dan transaksi keuangan, Pajak, Memahami seni menjual dan Menetapkan harga jual, Menganalisis kepuasan pelanggan, Promosi dan Regosiasi, Saluran dan jaringan distribusi, Memahami permodalan dan pembiayaan usaha, Memahami rencana anggaran biaya, Memahami proyeksi arus kas, Menghitung Break event Point, Menghitung Net Present Value dan Internal Rate of return
  - c) Menyusun proposal usaha
4. Menentukan *logline*  
Setelah *logline* ditemukan, ditulis sinopsisnya. Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari sebuah cerita.

### 5. Membuat Sinopsis

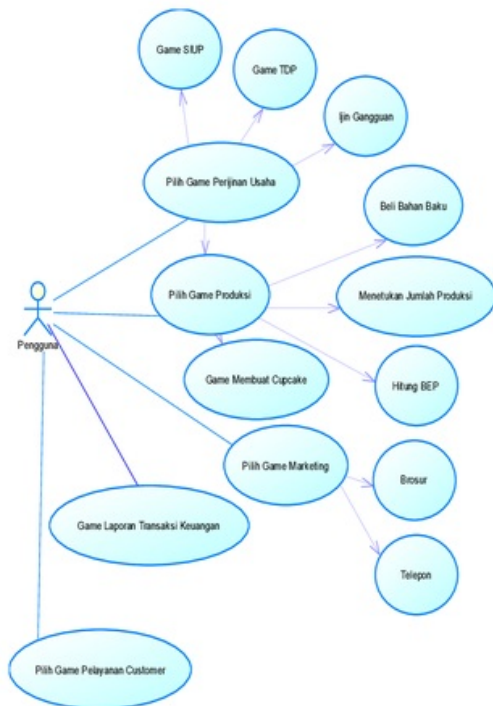
Setelah *logline* ditemukan, ditulis sinopsisnya. Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari sebuah cerita yang ditambahkan di *Game* Simulasi Wirausaha Toko *Cupcake*. Sinopsis terdiri atas :

1. Dialog sekelompok siswa tentang pengusaha yang mereka sukai beserta alasannya disertai keberhasilan-keberhasilan pengusaha yang menginspirasi dan quote-quote kiat usaha sukses tersebut
2. Sekelompok siswa yang sedang akan membangun suatu usaha toko *cupcake* yang sudah berjalan dan ingin memperbesar usaha dengan cara membangun CV namun mereka bingung bagaimana membangun perijinan usaha, dilanjutkan dengan *Game* mencari surat-surat yang dibutuhkan di dalam membangun CV hingga ke tempat pengurusan ijin usaha.
3. Pada sinopsis berikutnya *Game* ini memberikan permainan penggunaan pinjaman modal yang diberikan oleh bank sebesar Rp.5000.000. Pelaku usaha dalam *Game* ini akan membelanjakan pinjaman modal untuk pembelian bahan baku produksi, sewa tempat dan pembelian alat-alat pendukung di dalam usaha toko *cupcake* tersebut.
4. Pada sinopsis berikutnya akan diajarkan *Game* bagaimana mengolah bahan baku produksi untuk membuat *cupcake*.
5. Kemudian dilanjutkan dialog pelaku usaha yang berbincang-bincang bagaimana mencatat transaksi keuangan yang baik pada usaha toko *cupcake* yang sedang berjalan, dan dilanjutkan *Game* pencatatan transaksi keuangan dimana *Game* ini mencocokkan transaksi keuangan apakah di debit atau di kredit.
6. Dialog analisis kelayakan bisnis berupa menghitung *Break Event Point*, *Net Present Value* dan *Internal Rate of return*
7. Dilanjutkan dengan pelayanan pelanggan dengan baik, cepat dan tepat. Di sesi ini siswa telah membuka toko *cupcake* dan harus melayani pelanggan dalam waktu 7 detik dan pesanan *cupcake* harus sesuai yang dipesan oleh pelanggan. Jika penjualan telah mencapai target yang ditetapkan maka pelaku usaha dapat membeli alat produksi
4. Merancang diagram scene  
Secara umum babak awal yaitu berupa pengenalan sekelompok siswa, babak ke dua yaitu berupa materi inspirasi usaha, *Game* perijinan usaha, pengelolaan modal pinjaman, pengolahan bahan baku produksi, pencatatan transaksi keuangan, analisis BEP, IRR, NPV bisnis, sedangkan babak ke tiga berupa pelayanan pelanggan pada toko *cupcake*.
5. Pengembangan karakter  
Sebuah cerita dipandu dan dimainkan oleh karakter untuk menyelesaikan masalah di *Game* simulasi wirausaha ini.

6. Analisis perancangan karakter  
Membahas tentang perwatakan dan latar belakang karakter yang berperan dalam *Game* simulasi wirausaha ini. Dimana karakter utama yaitu seorang wirausaha yang ingin mengembangkan wirausaha toko *cupcake*-nya.

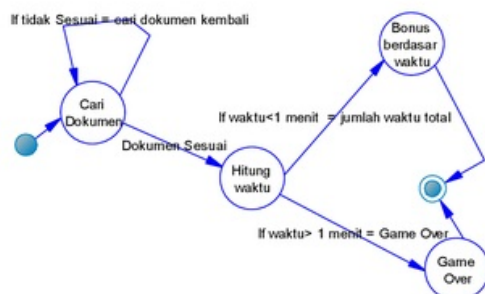
#### Tahap perancangan

Adapun tahap perancangan *Game* Simulasi Wirausaha Toko *Cupcake* ini akan digambarkan dalam bentuk *use case diagram* sebagai berikut :



Gambar 2. Use Case Diagram *Game* Simulasi Wirausaha Toko *Cupcake*

Gambar di atas menunjukkan macam-macam *game* yang disajikan dalam *game* wirausaha yaitu *game* perijinan usaha, *game* produksi, *game* pemasaran, *Game* pencatatan transaksi keuangan dan *game* pelayanan *customer*.



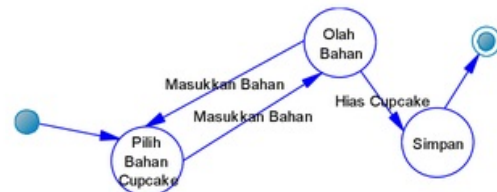
Gambar 3. Diagram automata *game* perijinan usaha

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah *game* perijinan usaha.



Gambar 4. Diagram automata *game* produksi

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah *game* pembelian bahan baku sampai produksi



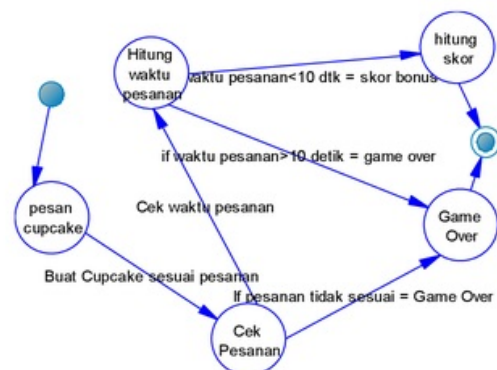
Gambar 5. Diagram Automata *game* memasak Cupcake

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah memasak *cupcake*



Gambar 6. Diagram Automata *game* pencatatan transaksi keuangan

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah *game* pencatatan transaksi keuangan



Gambar 7. Diagram automata *game* pelayanan penjualan





15

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang = 2

2

Sangat Kurang = 1

2) Membuat tabulasi data.

3) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

P(s) = persentase sub variabel

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

4) Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah.

5) Menentukan interval yang dikehendaki

14

Adapun hasil tabel validasi dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1. Tabel Validasi ahli media

No	Pertanyaan	1	2	jumlah	persentase
1	Manfaat Navigasi	3	4	7	70%
2	Ketepatan navigasi	4	3	7	70%
3	Kemudahan pengoperasian	4	3	7	70%
4	Keterkaitan gambar dan materi	4	4	8	80%
5	Penggunaan bahasa mudah dimengerti	3	4	7	70%
6	Kemudahan pemilihan jawaban	4	4	8	80%
7	Kemudahan navigasi	3	4	7	70%
8	Kemudahan umpan balik bagi siswa	4	3	7	70%
9	Kemudahan dalam mencari informasi	4	4	8	80%
10	Ketersediaan petunjuk	3	3	6	60%
11	Pengaturan tata letak menu	5	4	9	90%
12	Kompatibilitas	5	4	9	90%
13	Pemaketan program media pembelajaran	5	4	9	90%
14	Kualitas teks	5	4	9	90%
15	Keterbacaan tulisan teks	4	4	8	80%
16	Ketepatan ukuran huruf	4	4	8	80%
17	Ketepatan warna huruf	4	4	8	80%
18	Ketepatan jenis huruf	4	4	8	80%
19	Kualitas Bahan ajar	4	4	8	80%
20	Kesesuaian tampilan	4	4	8	80%
21	Kejelasan tata letak gambar	4	4	8	80%
22	Kesesuaian tampilan	4	4	8	80%
23	Kesesuaian tampilan	4	4	8	80%
24	Ketepatan penggunaan tema	4	4	8	80%
25	Kualitas tampilan design	4	4	8	80%
26	Kesesuaian warna tulisan dengan background	5	5	10	100%
27	Kualitas audio	5	4	9	90%

Adapun perhitungan prosentase manfaat navigasi adalah sebagai berikut :

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

$$= 7/10 \times 100\% = 70\%$$

Sedangkan poin-poin selanjutnya berdasarkan perhitungan yang sama. Berdasarkan Tabel 1 di atas maka yang memiliki nilai sangat baik yaitu pengaturan tata letak menu(90%), kompatibilitas(90%), pemaketan program media

pembelajaran(90%), kualitas teks(90%) dan kesesuaian warna tulisan dengan background(100%). Sedangkan nilai yang cukup rendah yaitu manfaat navigasi(70%), ketepatan navigasi(70%), kemudahan pengoperasian(70%), penggunaan bahasa mudah dimengerti(70%), kemudahan umpan balik siswa(70%) dan kemudahan navigasi(70%). Dan adapun saran revisi dari ahli media yaitu perlu dilengkapi petunjuk penggunaan *Game* dan juga memberikan latihan soal yang lebih banyak. Sedangkan hasil rata-rata prosentase keseluruhan yaitu 80% dengan hasil baik. Interval penilaian

7) persentase sebagai berikut :

85% ≤ skor ≤ 100% :Sangat baik

69% ≤ skor ≤ 84% :Baik

53% ≤ skor ≤ 68% :Cukup

37% ≤ skor ≤ 52% :Kurang Baik

20% &lt; skor &lt; 36% :Tidak Baik

1

### Validasi ahli materi

Pada instrumen validasi ahli materi berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi media pembelajaran meliputi dari aspek pembelajaran, materi dan Kebenaran isi. Pada validasi ahli materi telah disebarkan ke 5 ahli materi yaitu guru kewirausahaan pada SMK kelas XI. Adapun perhitungan kuisioner validasi ahli materi sama dengan validasi ahli media. Hasil tabulasi perhitungannya kuisioner perhitungan validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2

2

Tabel 2 Tabel validasi ahli materi

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	jumlah	prosentase
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	4	5	4	5	4	22	88%
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	3	5	3	5	5	21	84%
3	Kejelasan petunjuk belajar	4	5	4	5	4	22	88%
4	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	5	4	5	4	5	23	92%
5	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	4	5	4	5	4	22	88%
6	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	5	5	5	5	5	25	100%
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	5	4	5	4	5	23	92%
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu	3	4	3	4	3	17	68%
9	Kesesuaian dengan kurikulum	5	4	5	4	5	23	92%
10	Kebenaran materi	4	4	4	4	4	20	80%
11	Keterkinian materi	3	4	3	4	4	18	72%
12	Kemenarikan materi	4	4	4	4	4	20	80%
13	Kedalaman materi	5	4	5	4	5	23	92%
14	Keruntutan materi	4	4	4	4	4	20	80%
15	Cakupan materi	4	4	4	4	4	20	80%



16	Kemudahan untuk dipahami	4	3	4	4	3	18	72%
17	Pemberian evaluasi	5	4	5	4	4	22	88%
18	Pengukuran kemampuan siswa	5	3	3	3	4	18	72%
19	Pemberian umpan balik	5	4	5	4	5	23	92%
20	Ketepatan penggunaan bahasa	3	4	3	4	3	17	68%
21	Kemudahan siswa memahami Bahasa	3	4	3	4	3	17	68%
22	Pemberian motivasi belajar	3	4	3	4	3	17	68%

Berdasarkan perhitungan kuisioner pada Tabel 2 di atas yang memiliki nilai baik dengan nilai sangat baik di atas 90% yaitu pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi(92%), kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa(100%), kesesuaian dengan kurikulum(92%), kedalaman materi(92%), dan pemberian umpan balik(92%). Sedangkan nilai yang cukup rendah di bawah 70% yaitu ketepatan penggunaan bahasa(68%), kemudahan siswa memahami bahasa(68%), dan pemberian motivasi belajar(68%). Sedangkan hasil rata-rata prosentasi keseluruhan pada validasi ahli materi yaitu 82% dengan hasil baik. Interval penilaian prosentase

7) sebagai berikut :

85% ≤ skor ≤ 100%	:Sangat baik
69% ≤ skor ≤ 84%	:Baik
53% ≤ skor ≤ 68%	:Cukup
37% ≤ skor ≤ 52%	:Kurang Baik
20% < skor 36%	:Tidak Baik

#### Validasi Siswa

Pada instrumen validasi siswa berisikan poin tentang aspek yang berhubungan dengan poin motivasi, kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan. Penyebaran kuisioner terhadap 112 siswa di SMK kelas XI. Adapun perhitungan kuisioner validasi siswa sama dengan validasi ahli media. Adapun

17) indikator jawaban validasi siswa yaitu :

Sangat Bagus	: 4
Bagus	: 3
Cukup	: 2
Buruk	: 1

Hasil tabulasi perhitungan kuisioner perhitungan validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2. Adapun Untuk tampilan tabel perhitungan kuisioner siswa tidak menunjukkan hasil jawaban indikator siswa karena banyaknya siswa yang mengisi kuisioner. Oleh karena itu tabel hanya menampilkan pertanyaan, jumlah dan prosentase. Perhitungan kuisioner dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Tabel perhitungan kuisioner oleh siswa

No	Peratanyaan	Jumlah	Prose ntase
1	Saya ingin belajar mata pelajaran kewirausahaan lebih serius	85	76%
2	Saya merasa belajar kewirausahaan penting	97	87%
3	Saya ingin belajar kewirausahaan dengan cara menyelesaikan soal-soal kewirausahaan	81	72%

4	Saya merasa bersemangat untuk mengikuti pelajaran kewirausahaan	79	71%
5	Saya merasa siap menghadapi ulangan	77	69%
6	Saya lebih terampil menggunakan komputer	85	76%
7	Saya lebih lancar menggunakan mouse	90	80%
8	Saya mempunyai ketrampilan baru yaitu berupa menggunakan komputer	86	89%
9	Saya merasa senang mend 1 tugas kewirausahaan	68	61%
10	Saya merasa lebih berguna mengisi waktu luang dengan belajar materi pelajaran kewirausahaan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	73	65%
11	Saya merasa senang belajar pelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	82	73%
12	Saya merasa senang belajar pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	86	77%
13	Saya selalu mencoba mengerjakan soal kembali bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan meskipun jawabannya selalu salah	76	68%
14	Saya merasa termotivasi agar mendapat nilai tertinggi dalam bahan ajar multimedia intera	85	76%
15	Saya merasa bisa mendapatkan skor tertinggi dalam pelajaran kewirausahaan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	87	78%
16	Saya merasa tertarik dengan tampilan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	80	71%
17	Saya merasa tertarik dengan model game yang ada di bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	82	73%
18	Saya merasa tertarik pada animasi pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	85	76%
19	Saya lebih tertarik belajar menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan daripada menggunakan buku panduan mata pelajaran kewirausahaan	92	82%
20	Saya merasa tertarik untuk selalu memainkan game pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	81	72%
21	Saya merasa tertarik untuk mempunyai lebih banyak game edukasi pada bahan ajar multimedia interaktif	89	79%
22	Saya mudah memahami materi mata pelajaran kewirausahaan pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	85	76%
23	Saya mudah menghafal materi pelajaran kewirausahaan pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	75	67%
24	Saya mudah menjawab soal materi kewirausahaan setelah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	83	74%
25	Saya mudah mengoperasikan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	78	70%
26	Saya mudah memahami simulasi cara bermain bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan	82	73%
27	Setelah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan maka saya ingin berwirausaha	81	72%
28	Dengan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan mampu meningkatkan kemampuan berwirausaha	87	78%



Berdasarkan perhitungan kuisioner pada tabel 3 di atas yang memiliki nilai baik dengan nilai sangat baik di atas 80% yaitu pentingnya belajar kewirausahaan(87%), ketrampilan baru yaitu menggunakan komputer(89%) dan lebih tertarik belajar menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan daripada menggunakan buku panduan mata pelajaran kewirausahaan(82%). Sedangkan nilai yang cukup rendah di bawah 70% yaitu merasa siap menghadapi ulangan(69%), Senang mendapat tugas kewirausahaan(61%) dan mudah menghafal materi pelajaran kewirausahaan pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan(67%). Sedangkan hasil rata-rata prosentasi keseluruhan pada validasi siswa yaitu 74% dengan hasil bagus. Interval penilaian pada kuisioner validasi siswa adalah sebagai berikut :

76<skor<100	:Sangat Bagus
51<skor<75	:Bagus
26<skor<50	:Cukup
0<skor<25	:Buruk

18

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yaitu :

1. Berdasarkan validasi ahli media maka yang memiliki nilai sangat baik yaitu pengaturan tata letak menu(90%), kompatibilitas(90%), pemaketan program media pembelajaran(90%), kualitas tek(90%)s dan kesesuaian warna tulisan dengan *background*(100%). Sedangkan nilai yang cukup rendah yaitu manfaat navigasi(70%), ketepatan navigasi(70%), kemudahan pengoperasian(70%), penggunaan bahasa mudah dimengerti(70%), kemudahan umpan balik siswa(70%) dan kemudahan navigasi(70%). Dan adapun saran revisi dari ahli media yaitu perlu dilengkapi petunjuk penggunaan *Game* dan juga memberikan latihan soal yang lebih banyak. Sedangkan hasil rata-rata prosentase keseluruhan yaitu 80% dengan hasil baik
2. Berdasarkan validasi ahli materi maka yang memiliki nilai baik dengan nilai sangat baik di atas 90% yaitu pemberian contoh-contoh dalam peyajian materi(92%), kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa(100%), kesesuaian dengan kurikulum(92%), kedalaman materi(92%), dan pemberian umpan balik(92%). Sedangkan nilai yang cukup rendah di bawah 70% yaitu ketepatan penggunaan bahasa(68%), kemudahan siswa memahami bahasa(68%), dan pemberian motivasi belajar(68%). Sedangkan hasil rata-rata prosentasi keseluruhan pada validasi ahli materi yaitu 82% dengan hasil baik.
3. Berdasarkan hasil validasi siswa yang memiliki nilai baik dengan nilai sangat sangat baik di atas 80% yaitu pentingnya belajar kewirausahaan(87%), ketrampilan baru yaitu menggunakan komputer(89%) dan lebih tertarik

belajar menggunakan bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan daripada menggunakan buku panduan mata pelajaran kewirausahaan(82%). Sedangkan nilai yang cukup rendah di bawah 70% yaitu merasa siap menghadapi ulangan(69%), Senang mendapat tugas kewirausahaan(61%) dan mudah menghafal materi pelajaran kewirausahaan pada bahan ajar multimedia interaktif kewirausahaan(67%). Sedangkan hasil rata-rata prosentasi keseluruhan pada validasi siswa yaitu 74% dengan hasil bagus

4. Validasi ahli materi memiliki respon lebih baik dibandingkan validasi ahli materi. Berdasarkan hal tersebut maka materi perlu ditambahkan petunjuk penggunaan *game* serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

### Saran

Adapun saran dari penelitian ini yaitu :

Game Simulasi Wirausaha Toko Cupcake ditambahkan Game 3D sehingga lebih menari

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi,D (2014). Pengembangan media pembelajaran Berbasis Flash pada mata pelajaran IPA Terpadu Pokok bahasan wujud zat dan perubahannya kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumiwijaya. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- DILLON, T. (2004, December). *Adventure Game for Learning and Storytelling*. Retrieved Februari 17, 2010, from Futurelab Innovation in Education :<http://www.futurelab.org.uk/projects/adventure-author/context>
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2009. Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- KOLBB, D.A. (1984): *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- LASTARAWATI, B. 2012. Pentingnya kelas kewirausahaan pada SMK pariwisata. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2, Nomor 1.
- MOEIS.A.O . 2005. Jurnal Teknologi, Edisi Khusus No.2 Teknik Industri tahun XIX, Juli 2005, ISSN 0215 1685
- WAHONO..R.S. 2006. *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*  
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>  
diakses 6 Juni 2014
- STRANGMAN, N., & Hall, T. (2003). *Virtual Reality Computer Simulations*. National Center on Accessing the General Curriculum 2.
- VIRVOU, M. (2005). *Combining Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectivnnes*. Journal Educational Technology and Society, 8 (2) , 54-65.

17%

SIMILARITY INDEX

---

PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	105 words — 2%
2	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet	100 words — 2%
3	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet	92 words — 2%
4	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet	90 words — 2%
5	<a href="http://jtiik.ub.ac.id">jtiik.ub.ac.id</a> Internet	84 words — 2%
6	<a href="http://pujiadilpmpjateng.wordpress.com">pujiadilpmpjateng.wordpress.com</a> Internet	78 words — 2%
7	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	46 words — 1%
8	<a href="http://dokumen.tips">dokumen.tips</a> Internet	25 words — 1%
9	<a href="http://digilib.its.ac.id">digilib.its.ac.id</a> Internet	24 words — 1%
10	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet	23 words — 1%
11	<a href="http://nanangbaskara.blogspot.com">nanangbaskara.blogspot.com</a> Internet	20 words — < 1%
12	<a href="http://staff.ui.ac.id">staff.ui.ac.id</a> Internet	16 words — < 1%



13	<a href="http://www.docstoc.com">www.docstoc.com</a> Internet	15 words — < 1%
14	<a href="http://pasca.um.ac.id">pasca.um.ac.id</a> Internet	14 words — < 1%
15	<a href="http://contohaku1.blogspot.com">contohaku1.blogspot.com</a> Internet	12 words — < 1%
16	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet	10 words — < 1%
17	<a href="http://h10032.www1.hp.com">h10032.www1.hp.com</a> Internet	9 words — < 1%
18	<a href="http://agribisnis.fp.uns.ac.id">agribisnis.fp.uns.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
19	<a href="http://ejournal.unp.ac.id">ejournal.unp.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
20	<a href="http://ayakucipoon-aya.blogspot.com">ayakucipoon-aya.blogspot.com</a> Internet	8 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES    ON  
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES    OFF